JOYSTICK137

JOYSTICK

Aide de Jeu
Medal of Honor :
Débarquement Allié

En détresse

Jeux Crack

AIDE DE JEU

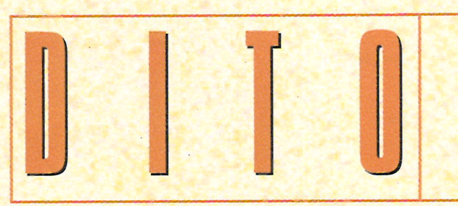
Medal of Honor

Débarquement Allié

www.joystick.fr

1 MINI BD DÉDICACÉE PAR L'ÉQUIPE DE

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 137



Casque Noir

Salut tout le monde. Avant de vous narrer nos habituelles histoires d'énigmes, je tenais à rendre hommage à tous les membres de l'équipe de www.joystick.fr ayant consacré trois ans de leur vie à créer, faire évoluer, bichonner, et à se battre pour faire de leur bébé l'un des - sinon le meilleur - sites au monde consacrés au jeu vidéo, et je pèse mes mots. Classé parmi les 40 sites français les plus fréquentés, cette formidable source d'informations, cette bible incontestée et adulée, aussi bien par ses utilisateurs que par les professionnels du milieu (pour lesquels elle représentait un formidable outil de travail) n'est plus. Qu'importe les raisons, c'est la vie. Alors voilà, ce n'est peut-être pas grand-chose mais vous trouverez à la fin de ce booklet une petite BD de notre ami Couly et une dédicace des membres de l'équipe. Pour terminer, merci mille fois pour vos très très nombreux messages de soutien et de remerciements. Ils nous ont réellement fait plaisir. La gagnante, et oui, tout arrive, du mois dernier est Florence Claisse. Il fallait répondre que le père se trouvait sur, ou sous la mère, en pleine conception de l'enfant. Avouez que ça changeait un peu non ? Pour ce mois-ci, on va refaire dans le pas trop dur avec l'énoncé suivant : Ta Race loue une Renault 21 pour aller à Deauville avec sa future femme. Celle-ci se trouve pile-poil au milieu du trajet qui a une longueur totale de 100 km. Il parcourt donc 50 km avec elle et au retour, il la redépose, toujours à mi-chemin, avant de rentrer dans son trou perdu. Il rend la R21 turbo de location (sans oublier de reprendre « son chien qui bouge la tête sur la plage arrière ») et paye 50 euros + 10 euros d'essence (non, c'est pas cher). En grand gentleman, Ta Race tient absolument à partager les frais de manière équitable. Combien Mathilde devra-t-elle payer ?

Bonne Chance

JOYSTICK SOLUCES 137
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

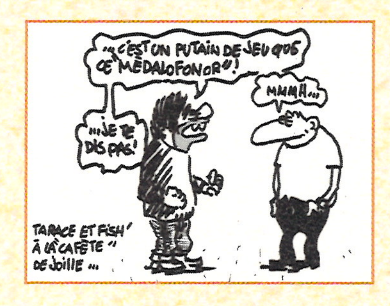
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Maquette : Sonia Nini, Suzie Gorini,
Catherine Branchut
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 137
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE

Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de mai. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse casque@joystick.fr *et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.*

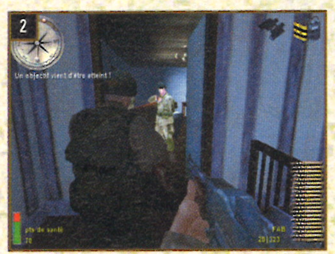




Medal of Honor
Débarquement Allié

Quel pied ce jeu, surtout en mode Hard. Le seul truc qui m'a chagriné, ce sont les alarmes qui se déclenchent pour un oui ou pour un non. (ndlr : en mode Hard uniquement) Ça, c'est vraiment lourd, surtout lorsqu'on se casse la tête à vouloir s'infiltrer sans se faire repérer. Sinon à part ça, c'est que du bonheur. Vivement la suite...





BATTLE IN THE BOCAGE

Tout d'abord, entrez dans la maison et nettoyez le rez-de-chaussée **(Photo 01)**. À ce stade, essayez de ne pas utiliser immédiatement toutes les boîtes de soin, car vous aurez pas mal de boulot par la suite. Vous devrez, dans un deuxième temps, monter à l'étage pour délivrer vos camarades. Faites surtout gaffe aux recoins car vous risquez d'y trouver pas mal d'Allemands **(Photo 02)**.

Lorsque vous pourrez pénétrer dans la pièce où sont retenus vos amis, prenez votre fusil à lunette et shootez tous les ennemis qui arriveront par le jardin. Une fois que vous aurez liquidé la totalité des envahisseurs, un message apparaîtra sur l'écran. Descendez rapidement au rez-de-chaussée et utilisez la mitrailleuse pour repousser les ennemis qui tenteront de traverser le pont **(Photo 03)**.



Vous serez obligé d'avancer car les soldats ennemis ne cesseront pas d'arriver. Attendez le bon moment pour traverser et allez liquider les deux soldats qui se trouvent sur la gauche tout de suite après le pont. Avancez ensuite vers l'ouest et sortez votre fusil à lunette pour éliminer les tireurs embusqués. Vous serez bloqué sur la route par un canon de 88 **(Photo 04)**. Allez alors vers le sud pour récupérer











une radio qui vous permettra de diriger une attaque aérienne sur cet obstacle. Vous arriverez vers une maison où vous attend une poignée d'ennemis **(Photo 05)**.

Traversez ensuite la maison pour ressortir par-derrière. Allez maintenant jusqu'au moulin et entrez-y pour récupérer quelques items **(Photo 06)**.

Prenez garde au soldat qui est positionné au-dessus. Rendez-vous près des deux cadavres qui sont au fond pour récupérer la radio **(Photo 07)**.

Lorsque vous rebrousserez chemin, vous devrez faire face à pas mal d'ennemis. Soyez prudent et passez par le trou qui va se créer dans le mur. Retournez sur le chemin où se trouve le canon de 88 et utilisez vos jumelles pour le détruire **(Photo 08)**.

Vous serez de nouveau bloqué par un canon, mais cette fois-ci, vous devrez détruire les batteries anti-aériennes en vous dirigeant vers le nord-est. Vous arriverez à une station-radar qui ressemble étrangement à une scène du film « Il faut sauver le soldat Ryan » **(Photo 09)**.

Prenez alors votre fusil à lunette et allumez tous les soldats qui tenteront d'utiliser la mitrailleuse. Avancez ensuite et tirez sur tous les soldats qui sortiront du bunker. Entrez dans le bunker pour récupérer quelques précieux items puis détruisez les batteries anti-aériennes **(Photo 10)**.

Comme vous aurez inévitablement de la visite, il est préférable que vous vous placiez dans un trou pour la juguler. Lorsque la voie sera libre, réduisez le canon de 88 en miettes, puis dirigez-vous vers le sud-ouest pour accéder à une tranchée.



LE RISQUE NEBELWERFER

Récupérez le lance-roquettes, puis avancez, muni de votre fusil à lunette, afin de déblayer la route. Votre prochaine mission sera de neutraliser un véhicule blindé à l'aide du lance-roquettes **(Photo 11)**.
Lorsque la voie sera libre, vous allez récupérer des renforts **(Photo 12)**.















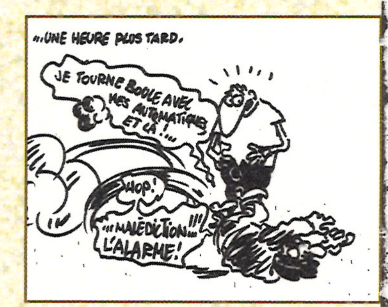
Avancez jusqu'à l'entrée d'un village, puis dirigez-vous légèrement sur la gauche pour dégommer l'ensemble des soldats qui ne vont pas tarder à se pointer **(Photo 13)**.

Lorsqu'il n'en viendra plus, entrez dans le village par la voie principale. Une fois dans le village, éliminez les tireurs embusqués et visitez les maisons les unes après les autres en avançant très doucement **(Photo 14)**.

Lorsque vous parviendrez à proximité du virage, vous aurez une flopée d'Allemands qui sortiront d'un peu partout. Vous devrez alors être précis et rapide afin que vos hommes ne morflent pas trop. Avancez vraiment très doucement et neutralisez la mitrailleuse qui est positionnée au fond de la rue avant de vous occuper ensuite du sort des ennemis qui se planquent dans la dernière maison sur la gauche. Une fois cette mission accomplie, pénétrez dans la maison qui se trouve sur la droite pour recevoir un nouvel objectif **(Photo 15)**.

Ô joie, vous devez maintenant neutraliser un tank à l'aide du lance-roquettes. Vous trouverez des réserves de munitions dans la pièce, mais éloignez-vous des fenêtres après chaque tir si vous ne voulez pas subir d'importants dégâts. Cette fois-ci encore, vous allez devoir faire face à de nombreux ennemis qui sont en faction dans les maisons. Dans un premier temps, positionnez-vous dans la ruine où sont éparpillées les trousses de soin et snippez les soldats ennemis qui sortiront des maisons. Avancez ensuite pas à pas et cueillez les gredins dès qu'ils sortiront des bâ-timents. Passez par le cimetière et shootez les mitrailleurs qui sont planqués dans l'église **(Photo 16)**.







Shootez-les jusqu'à ce qu'il n'en vienne plus afin de protéger vos hommes. Nettoyez l'église et ses alentours ce qui va vous permettre d'emprunter le chemin qui se trouve au sud-est. Lorsque vous arriverez sur la zone découverte, choisissez votre fusil à lunette pour dégommer les mitrailleurs et les soldats qui sont amassés dans les bunkers. Longez ensuite la paroi vers le nord-est afin de ne pas être touché par les obus, puis shootez les soldats qui sortiront du bunker. Récupérez une mallette de soin dans le bunker, puis faites sauter le canon qui se trouve à proximité **(Photo 17)**.

Avancez ensuite sur la route qui est située au sud, slalomez entre les tirs d'obus et prenez garde aux mitrailleurs qui sont planqués dans le bunker **(Photo 18)**.

Attention, car maintenant, vous devez déloger de nombreux soldats dissimulés dans les tranchées. Puis, pour finir, faites sauter les canons Nebelwerfer **(Photo 19)**.

DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

Dégommez les deux gardes qui sont en poste au bout du chemin et récupérez les deux grenades déposées près de la caisse. Allez jusqu'à l'épave, puis dégommez successivement les trois soldats ennemis afin de prendre contact avec le pilote **(Photo 20)**. Dirigez-vous ensuite vers la maison afin d'éliminer les squatters, puis récupérez le maximum de munitions.



Allez alors vers la maison qui se trouve au sud-ouest pour éliminer les soldats et embarquez quelques items. Empruntez la route vers le nord et progressez doucement car, comme vous le soupçonnez, vous allez faire quelques rencontres. Lorsque vous arriverez aux fortifications qui sont à l'ouest, vous devrez avancer prudemment car beaucoup de soldats vous y attendent de pied ferme **(Photo 21)**.









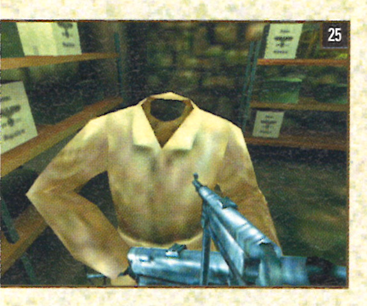



23


26


27


24


25

Lorsque vous aurez liquidé les derniers soldats qui se trouvent en haut, emparez-vous d'une mitrailleuse et canardez les renforts ennemis qui ne tarderont pas à arriver par camion (Photo 22).

Vous devrez ensuite pénétrer dans l'église où vous attendent, là aussi, d'autres soldats. Balancez d'abord une grenade avant d'y pénétrer, histoire de vous faciliter la tâche. Dirigez-vous vers l'autel et appuyez sur le bouton qui se trouve sur le rebord afin de découvrir un passage secret (Photos 23 et 24).

Avancez dans le souterrain jusqu'au moment où vous rencontrez une femme qui vous communiquera de nouvelles instructions (Photo 25).

LA DIVERSION

Grimpez rapidement à bord du camion sans vous faire repérer (Photo 26).

Pour réussir cette manip, montez le plus rapidement possible avant que le véhicule ne se fasse contrôler. Lorsque vous arriverez à destination, éliminez discrètement les soldats ennemis, puis posez vos charges explosives sur les trois blindés (Photo 27).

Dirigez-vous ensuite vers l'est et récupérez un fusil à lunette qui se trouve près des sacs de sable. Vous allez maintenant longer la voie ferrée en éliminant tout de suite le berger allemand si vous ne voulez pas vous retrouver avec un morceau en moins. Lorsque vous arriverez à l'aiguillage, éliminez les deux gardes qui sont dans le bunker, puis actionnez le levier avant de poursuivre (Photo 28).

Passez ensuite sous le tunnel et prenez la première ouverture sur la droite. Faites surtout attention au mitrailleur. N'oubliez pas de visiter les lieux pour récupérer quelques items à droite et à gauche, puis continuez votre progression. Dégommez les trois gardes en faction à proximité de la voie ferrée, puis empruntez le premier défilé que vous trouverez sur votre droite. Snippez la sentinelle qui est postée sous le projecteur puis, sans vous faire repérer, entrez dans le bâtiment. Éliminez les trois gardes qui se trouvent dans la première



28









pièce de droite, puis montez à l'étage où vous attend aussi un garde bien armé.

Sortez prendre le frais sur la terrasse, puis éliminez le mitrailleur qui est planqué derrière le projecteur. Servez-vous ensuite de la mitrailleuse pour dégommer les renforts ennemis qui arriveront dans le défilé. Avancez dans le bâtiment jusqu'à ce que vous dénichiez un monte-charges que vous allez devoir utiliser. Continuez de travers votre progression jusqu'à ce que vous arriviez de nouveau sur la voie ferrée (Photo 29).

Avancez avec votre fusil à lunette et snippez tous les Allemands qui traverseront votre champ de vision. Montez ensuite dans la cabane d'aiguillage et actionnez le levier (Photo 30).

Placez des explosifs sur la barrière de butée qui se trouve sur la voie ferrée (Photo 31). Puis montez à bord du camion qui est stationné dans la cour. Préparez-vous, une fois à bord du véhicule, à repousser les attaques ennemies pour achever cette mission.

LE POSTE DE COMMANDE

Entrez dans la grange, sortez par l'autre porte et dirigez-vous vers l'ouest en prenant soin de ne pas vous faire repérer. Vous pouvez, bien que ce ne soit pas très utile, éliminer tous les gardes qui sont à proximité si vous désirez faire grimper vos stats. Continuez vers l'ouest où vous attendent trois gardes au poste de contrôle, dont un perché dans le mirador (Photo 32). N'oubliez pas que si l'alarme se déclenche, il vous est possible de l'arrêter. Derrière la grille, un comité d'accueil de trois gardes vous attend. Ne tardez pas à les éliminer, et discrètement pour ne pas déclencher l'alarme. Faites ensuite le tour des maisons et dégommez tous les gardes, y compris ceux qui sont postés près des blindés, mais toujours sans déclencher l'alarme. Lorsque vous aurez fait le vide autour des bâtiments, entrez par-derrière en utilisant la porte qui se trouve à côté du petit poste de garde. À partir de maintenant, l'alarme se déclenchera quasiment tout le temps si vous jouez en Hard. Une sale manie. Vous devrez agir très vite et dégommer les sol-











dats qui déferleront, tout en stoppant l'alarme. Montez à l'étage et passez par la porte principale (Photo 33).

Éliminez les deux gradés avant que ces derniers ne déclenchent l'alarme, puis montez à l'étage pour récupérer les documents qui sont disposés sur le bureau (Photo 34). Redescendez au premier étage et rendez-vous dans la deuxième chambre qui se trouve sur la droite, afin de récupérer des explosifs (Photo 35).

Pénétrez ensuite dans la troisième maison et montez à l'étage où vous devrez vous introduire dans le bureau du gradé afin de récupérer également des documents, ainsi qu'une potion de soin (Photo 36). Allez maintenant dans la première maison, visitez la cave et montez à l'étage afin d'utiliser la radio (Photo 37).

Allez poser vos charges explosives sur les blindés qui sont stationnés à l'extérieur, puis surveillez vos arrières (Photo 38). Lorsque vous aurez rempli tous vos objectifs, vous devrez vous enfuir vers le nord. Lorsque vous aurez passé les grilles, balancez quelques grenades le plus loin possible, puis foncez pour atteindre le camion qui vous attend sur le pont. Faites gaffe aux chiens et aux soldats qui seront lancés à vos trousses (Photo 39).

LES DERNIERS JOURS DU TIGRE

Attention, voici une mission relativement chaude. Pour commencer, saisissez-vous



de votre fusil à lunette et dégommez le tireur isolé qui est caché derrière la fenêtre plein nord (Photo 40).

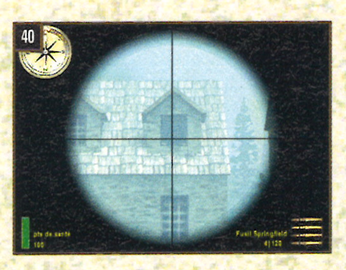
Occupez-vous maintenant du tireur qui se trouve sous les arcades à gauche. Vous devrez ensuite éliminer l'ensemble des soldats qui sont postés dans la maison de droite sans vous découvrir (Photo 41).

Dégommez le tireur qui est perché sur le toit au nord-ouest (Photo 42).

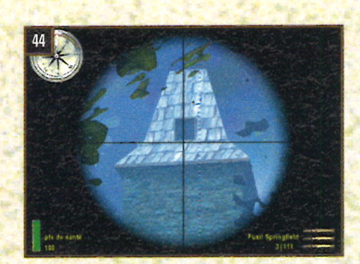
Avancez doucement et shootez le soldat qui se planque dans les ruines plein sud (Photo 43).











Ensuite vous devrez également éliminer deux tireurs au nord. Avancez doucement et dégommez le tireur qui est en poste dans le clocher **(Photo 44)**.

Vous aurez ensuite pas mal de soldats à éliminer au sud-ouest, notamment dans la maison. Une fois que la voie sera libre, entrez dans la bâtisse pour y récupérer des roquettes qui vous permettront par la suite de casser le portail qui est installé au bout de la route. Vous trouverez le lance-roquettes dans la deuxième maison qui se trouve au début du niveau. Une fois que vous aurez cassé le portail, traversez le couloir pour passer à la deuxième partie.





Rendez visite au médecin **(Photo 45)**, puis montez à l'étage pour snipper les soldats ennemis qui se trouvent au coin de la rue et utilisez votre lance-roquettes pour détruire rapidement le blindé qui va débarquer **(Photo 46)**.

Redescendez, puis avancez un peu en vous collant sur le mur de droite. Dégommez le sniper qui est en planque sur le toit plein est **(Photo 47)**.

Avancez ensuite un tout petit peu pour éliminer un tireur qui est positionné dans les ruines au sud sud-ouest **(Photo 48)**.

Entrez dans la maison qui se trouve en face et visitez en détail les deux étages pour vous occuper des soldats ennemis, puis récupérez toutes les grenades qui sont au deuxième niveau. Ressortez de la maison, puis allez vers le sud en prenant soin d'éliminer tout de suite le soldat qui se trouve dans l'immeuble mitoyen au niveau du balcon. Si besoin est, balancez une grenade pour être tranquille. Dégommez le tireur embusqué tout en haut des ruines plein sud.







Shootez ensuite les soldats qui tenteront de sortir de la maison (Photo 49).

Décalez-vous un peu pour avoir aussi le sniper qui se trouve sur le toit tout au fond de la rue (Photo 50). Attention au clocher qui est érigé au sud et aux tireurs qui sont éparpillés dans les étages de l'hôtel.

Entrez ensuite dans l'hôtel pour le nettoyer de fond en comble puis, lorsque vous serez parvenu au deuxième étage, rendez-vous dans la dernière chambre et shootez le sniper qui est embusqué dans le clocher à l'ouest (Photos 51 et 52).



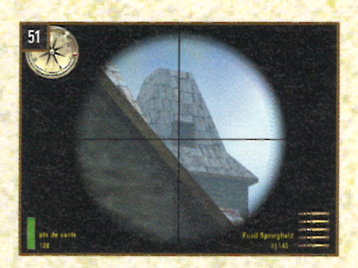
Sortez ensuite de l'hôtel et faites demi-tour pour passer sous l'arche et entrez dans la maison en ruine qui se trouve sur la droite (Photo 53).

Vous devrez alors déloger les ennemis qui sont postés dans la maison d'en face (Photo 54). Faites gaffe au sniper qui est posté sur le toit au nord-ouest (Photo 55).

Entrez ensuite dans la maison qui se trouve au nord, mais pour rester vivant, vous devrez shooter le sniper qui est dissimulé derrière la fenêtre complètement à l'ouest (Photo 56).

Lorsque le mur sera détruit par le bombardement, passez par la brèche et shootez quelques Allemands au niveau du pont (Photo 57). Nettoyez bien cette zone, puis passez par le pont pour récupérer quelques grenades.

Rendez-vous ensuite dans la maison qui est située au nord et faites très attention lorsque vous arriverez au niveau du plancher cassé (Photo 58). Balancez quelques grenades dans cette brèche, puis shootez les ennemis qui débarqueront par la porte. Faites attention au sniper qui est











posté au fond de la cour au niveau des arcades et aux deux autres cachés dans les ruines à l'est.

Avancez jusqu'au bureau installé au rez-de-chaussée. Dégommez les trois soldats, puis sortez par-derrière où vous attend un blindé avec lequel vous partirez (Photo 59).





Vous devrez certainement ensuite trouver le médecin avec le bazooka en allant vers le début du niveau.

LA CHASSE AU TIGRE

Dégommez les soldats qui gardent l'entrée du village, puis n'hésitez pas à tirer sur les maisons afin d'éliminer les éventuels soldats munis de bazooka (Photos 60 et 61).

Lorsque vous arriverez au premier virage à gauche, avancez légèrement jusqu'à ce que vous puissiez tirer sur l'artilleur à l'ouest et le blindé stoppé sur sa gauche (Photo 62).

Lorsque vous sortirez de la ville, vous tomberez sur un blindé ennemi que vous devrez neutraliser rapidement afin de ne subir aucun dommage (Photo 63).

Un peu plus loin, je vous conseille de détruire les trois maisons que vous verrez sur votre droite, puis d'éliminer rapidement les deux blindés qui arriveront par la route (Photo 64).

Avancez jusqu'à un croisement et dégommez le tank qui se trouve de l'autre







côté du pont détruit à l'est. Avancez vers le sud et détruisez la maison sur la droite (Photo 65).

Continuez vers l'ouest, puis détruisez rapidement la pièce d'artillerie installée sur la gauche avant qu'elle ne puisse vous atteindre (Photo 66).

Suivez la route et shootez tout de suite le tank situé à gauche juste après (Photo 67).

Vous arriverez ensuite à un passage délicat dans la descente. Détruisez tout de suite la pièce d'artillerie tout au fond







puis reculez rapidement pour ne pas vous faire toucher par le char qui débarquera sur votre gauche. Vous pourrez facilement éliminer ce dernier si vous vous placez dans un angle mort. Ce stratagème vous permettra en effet de le toucher sans que ce dernier puisse vous atteindre. Pour éliminer le soldat qui ne cesse de vous tirer dessus depuis le mirador, tirez sur les bidons qui sont stockés à sa base. Faites attention aux deux blindés supplémentaires qui arriveront un peu plus loin, puis lorsque vous atteindrez le nouveau village, tirez sur les maisons, histoire de faire un peu de ménage . À la première intersection, vous devrez aller vers la droite, mais prenez garde au tank sur la gauche et à la pièce d'artillerie sur la droite. Lorsque la voie sera libre, continuez votre route pour passer à l'étape suivante.



LE PONT

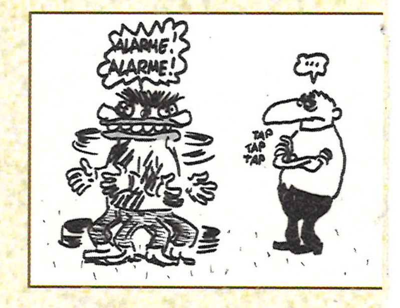
Placez-vous sur les arcades qui sont à droite, puis éliminez le soldat en faction au sud-est, ainsi que celui qui se trouve à l'angle de la rue **(Photo 68)**.

Dès que vous êtes repéré, vous devez à tout prix empêcher les Allemands d'atteindre le pont pour donner l'alerte, sinon la mission est fichue. Avancez dans la rue principale en shootant rapidement le soldat qui se trouve sur le balcon de droite, puis celui posté sous les arcades.

Lorsque vous arriverez à l'angle sud, éliminez rapidement les trois soldat qui feront leur apparition à l'autre bout de la rue **(Photo 69)**. Avancez jusqu'à l'angle et tirez sur les deux soldats qui sortiront de la maison qui se trouve sur la droite juste avant le pont.

Retournez au point de départ, mais cette fois-ci, empruntez le chemin à gauche de votre char pour éliminer les soldats ennemis qui restent dans le périmètre. Attention à celui qui est planqué sur le balcon si vous ne voulez pas prendre une balle dans le dos **(Photo 70)**.









Entrez ensuite dans la maison qui se trouve juste avant le pont pour recevoir de nouveaux objectifs. Vous devrez à tout prix empêcher l'ennemi de faire sauter le pont et vous devrez impérativement shooter tous les soldats allemands qui tenteront de le faire (Photo 71). Postez-vous à la fenêtre et utilisez votre fusil à lunette (Photo 72). Essayez d'être le plus précis possible et de recharger très rapidement.

Une fois cette menace écartée, prenez vos jumelles et servez-vous en pour détruire les chars ennemis qui tenteront de détruire le blindé dans lequel se trouvent vos hommes (Photo 73).



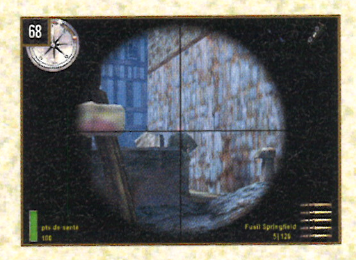
LA FORÊT

Commencez par prendre le chemin de gauche et shootez le garde qui est posté en haut des rochers sur votre gauche (Photo 74).

Dirigez-vous ensuite vers l'ouest pour tomber sur votre premier objectif (Photo 75). Essayez de neutraliser les deux premiers gardes sans subir trop de dégâts.

Descendez ensuite au niveau de la pièce d'artillerie, puis préparez-vous à shooter le garde qui arrivera par l'ouest (Photo 76).

Descendez légèrement vers l'ouest et préparez-vous à recevoir de la visite en provenance du nord. Avancez vers l'ouest et essayez de repérer rapidement le mitrailleur et son compère si vous ne voulez pas vous faire transformer en passoire (Photo 77). Si vous êtes suffisamment habile, une seule balle devrait suffire.





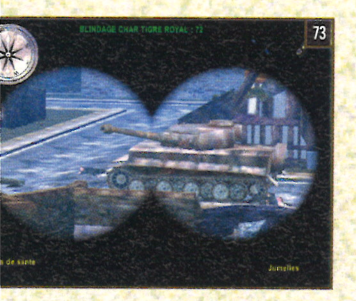












Continuez ensuite votre route vers le sud-ouest et essayez de shooter les deux soldats qui sont derrière les mitrailleuses avec une seule balle de manière à gagner du temps et surtout à pouvoir faire face plus rapidement aux ennemis qui tenteront de vous abattre. Faites sauter le dernier canon en prenant soin d'éliminer les deux gardes qui le surveillent (Photo 78).

Dirigez-vous ensuite vers le sud-est pour rejoindre le point de ralliement. Vous passerez à proximité d'un bunker dans lequel vous attendent quatre gardes (Photo 79). Liquidez-les afin d'atteindre le point de ralliement. Commencez par liquider le soldat posté en haut des rochers au sud sud-est. Allez tout droit pour entrer dans le bunker, éliminez quelques soldats et récupérez quelques grenades. Grimpez alors à l'échelle pour détruire le canon FLAK (Photo 80). Servez-vous ensuite de votre boussole pour rejoindre le point de ralliement.

DIE STURMGEWEHR

Dégommez les trois soldats visibles à l'entrée de la base (Photo 81). Lorsque vous entrerez dans le bunker, dirigez-vous sur la droite pour dégommer l'officier et récupérer ainsi un uniforme (Photo 82).

Allez ensuite à l'autre bout du bunker pour rassembler des papiers sur la table (Photo 83). Descendez complètement en bas et présentez vos papiers au planton (Photo 84). Allez vers la droite, puis entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite. Récupérez les papiers qui se trouvent sur la table et descendez discrètement l'officier au besoin. Allez au fond du couloir et présentez vos papiers pour passer par la porte qui se trouve sur la gauche (Photo 85).

Lorsque vous arriverez dans le hangar, vous pourrez liquider le soldat et le scientifique (Photo 86).








78


79



81

Avancez ensuite dans le couloir et entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre droite dans laquelle se trouvent un scientifique et des documents qu'il vous faut subtiliser **(Photo 87)**. Poursuivez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez dans la pièce où sont entreposés les STG 44 que vous devrez dérober **(Photo 88)**. Posez vos explosifs, puis sortez immédiatement de la pièce.

Maintenant, il va vous falloir être un véritable guerrier. Ne prenez pas la nouvelle arme, mais plutôt la bonne vieille Thompson qui s'avère beaucoup plus précise et plus efficace. Vous devez maintenant jaillir de ce bunker et sachez désormais que, quoi que vous fassiez, vous aurez toujours des soldats sur le dos. Lorsque vous sortirez, dirigez-vous vers la gauche et guidez-vous à l'aide de votre boussole afin de sortir. Vous trouverez, dans le deuxième bunker, une trousse de soin et deux mitrailleurs qu'il vous faudra neutraliser, sinon vous ne pourrez pas passer la grille. Good luck.


80

COUPURE DES TRANSMISSIONS

Avant de pénétrer dans la ville, vous devez éliminer le soldat ainsi que le gradé avant que ces derniers ne donnent l'alerte **(Photo 89)**.

Lorsque vous déboucherez dans la rue principale, vous devrez neutraliser rapidement l'officier qui est en poste dans le bureau de droite avant qu'il ne déclenche, lui aussi, l'alarme **(Photo 90)**. Si vous jouez en mode Hard, ne vous prenez pas trop la tête avec l'alarme qui retentira plus d'une fois.

Prenez ensuite à gauche et entrez dans l'auberge **(Photo 91)**. Vous aurez pas mal de soldats à dégommer, mais vous pourrez aussi récupérer quelques points de vie.


82


83

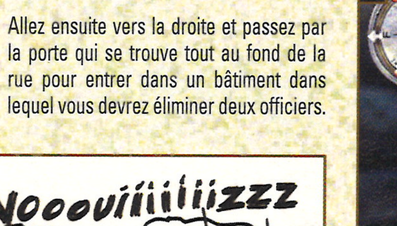

84





Ressortez ensuite de cette auberge et allez sur la droite pour passer sous les arcades (Photo 92). Lorsque vous verrez une passerelle, attendez patiemment que le garde passe sur celle-ci pour l'abattre. Éliminez l'officier qui est en faction un peu plus loin, puis lorsque vous arriverez au niveau de la rue, regardez en haut à gauche pour shooter le soldat qui se trouve sur le balcon (Photo 93).

Allez ensuite vers la droite et passez par la porte qui se trouve tout au fond de la rue pour entrer dans un bâtiment dans lequel vous devrez éliminer deux officiers.



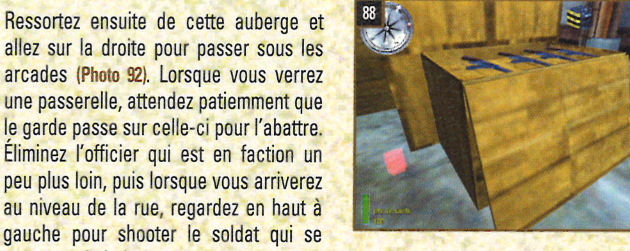


Ressortez en passant vers la droite, puis pénétrez dans une autre maison où un autre officier tentera de donner l'alarme (Photo 94). Ressortez de cette pièce et dirigez-vous immédiatement sur la droite pour tomber sur deux mitrailleurs (Photo 95).

Montez ensuite les escaliers en vous baissant et essayez d'éliminer les trois soldats ainsi que l'officier avant que ces derniers ne donnent l'alarme. Allez vers la gauche et faites le ménage dans la cour le plus discrètement possible (Photo 96).

Entrez ensuite dans les baraques et posez toutes vos charges (Photo 97). N'oubliez pas de poser des charges sur les antennes qui se situent derrière, puis éloignez-vous rapidement pour ne pas subir de dommages.

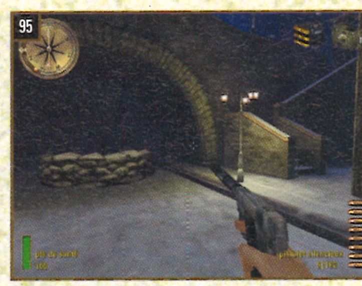
Maintenant vous devrez suivre les indications de votre boussole pour vous rendre au point d'extraction. Mais cela ne se fera pas sans mal car une multitude de soldats va tenter de vous intercepter et de vous barrer la route. Utilisez des grenades et votre mitraillette pour atteindre la dernière pièce et sauter par la fenêtre.







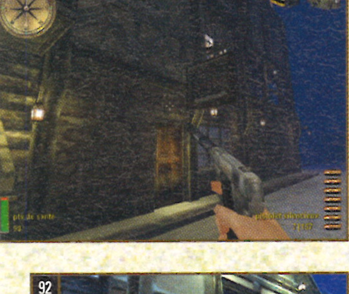










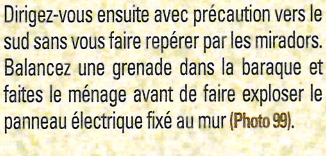






UN TRAIN POUR SCHMERZEN

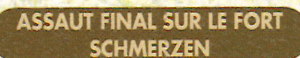
Pour vous rendre à la gare, vous devrez traverser le pont qui est bien gardé. Prenez votre fusil à lunette et commencez par abattre le chien puis les deux gardes. Avancez doucement car vous aurez un autre poste de contrôle à traverser et ce dernier est relativement bien gardé. Traversez ensuite la ruelle et prenez garde au soldat qui est embusqué derrière la caisse. Longez ensuite la voie ferrée vers l'ouest en prenant soin d'éliminer les chiens et les gardes qui sont postés dans la tour de contrôle **(Photo 98)**.



Dirigez-vous ensuite avec précaution vers le sud sans vous faire repérer par les miradors. Balancez une grenade dans la baraque et faites le ménage avant de faire exploser le panneau électrique fixé au mur **(Photo 99)**.



Repartez maintenant en direction de la voie ferrée, puis entrez dans la baraque où vous allez avoir du pain sur la planche. Faites le grand ménage au rez-de-chaussée, balancez une grenade dans l'ouverture qui se trouve au-dessus, puis montez à l'étage où vous attendent quelques amis. Lorsque ces derniers auront pris congé, envoyez votre message radio **(Photo 100)**.



ASSAUT FINAL SUR LE FORT SCHMERZEN

Lorsque vous arriverez dans le wagon, vous devrez dégommer le plus de sen-









tinelles possible en évitant les pertes. Commencez par shooter celles qui sont postées dans le mirador. Pour cela, le plus simple est de tirer à travers les petites ouvertures du wagon. Vous pourrez de la sorte gagner du temps avant l'ouverture des portes. Restez ensuite à l'intérieur du wagon pour dégommer les sentinelles en essayant d'être le plus précis possible.

Lorsque vous aurez liquidé suffisamment de sentinelles, la porte du hangar s'ouvrira et je vous conseille fortement de ne pas rester dans l'axe si vous voulez rester intact **(Photo 101)**. Lorsque le hangar sera nettoyé, servez-vous des volants pour ouvrir les portes **(Photo 102)**.

Descendez dans le bunker, puis allez jusqu'au bout pour trouver une pièce dans laquelle vous devrez actionner un levier **(Photo 103)**. Parlez à vos hommes derrière la grille, puis faites demi-tour et servez-vous du détonateur pour faire sauter la porte **(Photo 104)**.

Lorsque la porte sera réduite en miettes, laissez vos hommes éliminer le mitrailleur, puis foncez afin que personne ne prenne



sa place à son poste de tir. Allez ensuite vers la droite et avancez jusqu'à la première unité de carburant sur laquelle vous allez poser votre premier explosif **(Photo 105)**.

Avancez vers l'ouest en sautant au-dessus des caisses. Allez jusqu'au bout pour trouver la deuxième unité de carburant, puis revenez au niveau des escaliers et allez vers l'est. Posez votre dernière charge, puis dirigez-vous vers la gauche pour dénicher une salle des machines dans laquelle vous allez actionner un levier qui se trouve tout en bas **(Photo 106)**.

















Il ne vous reste plus qu'à gagner le monte-charges devant lequel vous êtes déjà passé tout à l'heure.

Lorsque vous arriverez en haut, liquidez rapidement tous les soldats qui se trouvent à cet étage **(Photo 107)**. Balancez des grenades en haut des échelles disposées de part et d'autre du monte-charges puis, lorsqu'il n'y aura plus personne, empruntez l'échelle qui vous permettra de descendre.

Progressez en utilisant votre boussole jusqu'à ce que vous trouviez un masque à gaz **(Photo 108)**. Prenez ensuite le monte-charges qui se trouve au bout du couloir. Lorsque vous arriverez en bas, vous devrez vous frayer un passage jusqu'à la salle où vous devrez poser votre dernière charge **(Photos 109 et 110)**. Actionnez les deux volants, puis posez votre charge explosive.

Vous devrez ensuite regagner le monte-charges le plus rapidement possible. À partir de maintenant, votre seul objectif est de ressortir de la base coûte que coûte. Lorsque vous arriverez tout en haut et que vous parviendrez à sortir à l'extérieur, essayez de vous planquer sur la droite pour shooter les soldats embusqués dans les miradors puis attendez que la porte du wagon s'ouvre afin de pouvoir monter à l'intérieur **(Photo 111)**.

Capt'ain Ta Race...



En détresse

GABRIEL LOPEZ

Bon, attention... Ce mois-ci pas d'introduction à la noix ! Vous avez bien lu : PAS DE PETITE INTRODUCTION À LA GOMME !!! Non mais... Arrêtez un peu d'insister. J'ai bien dit : aucune phrase débilo-comique pour présenter En Détresse ! Le clown fatigue ; son nez rouge n'arrête pas de tomber et ça manque de sciure sur la piste. Pfffff... Et puis zut ! Je cède (Ndr : déjà, n'est-ce pas un peu prématuré ?), mais c'est contraint et forcé. C'est vous qui l'aurez voulu ! Pour une fois, ce sera sobre, d'accord ? C'est parti : envoyez-nous vos questions ludiques et répondez aux interrogations d'autres joueurs bloqués. Par la poste : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Par Internet : crack@joystick.fr



JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

- Salut les Wookies! Jeune Jedi débutant dans cette difficile profession, je recherche des indices pour ma mission. Si vous sentez la Force couler en vous, aidez-moi. J'en suis au niveau Kejin Base. Je suis dans une salle où l'on arrive en descendant un escalier. Sous l'escalier, il y a une petite pièce avec une console pour accéder à une caméra (on ne voit rien). Au fond de la grande salle, une porte s'ouvre sur un endroit avec 3 impériaux morts par terre, baignés dans une lueur verte radioactive. Je pense qu'il faut que je traverse cette pièce pour continuer parce que, après plein d'essais où Kyle meurt au bout de 3 secondes, j'ai trouvé une porte fermée dans le fond de la pièce radio-active. Je crois que cette porte mène à une salle avec des cristaux, que j'ai vue par une fenêtre, mais pas encore explorée. Comment faire pour trouver une combinaison anti-radiations ou est-ce qu'il y a un autre accès à la pièce aux cristaux ? Je n'ai pas non plus de clé pour la porte dans la pièce radio-active, comment l'ouvrir ? Merci, et qu'Obi Wan vous inspire.

- Bonjour, je suis perdu dans les marais de Yavin. J'arrive au niveau du vaisseau impérial qui s'est crashé, et je ne sais ensuite où aller. Un peu d'aide serait la bienvenue.

- Je viens juste d'obtenir le sabre laser des mains de Luke. Et là, je me retrouve comme un âne, à tourner en rond dans la pièce sans pouvoir sortir pour passer à la suite du jeu. Il y a bien la porte, mais elle reste obstinément fermée. Je résume : pas d'interrupteur, pas de clé en vue, pas d'usage de la force possible, pas de passage secret caché. Où est l'erreur ? Que faire ? Merci de votre aide.

Réf.: N°13701, Elyk Nratak, NM, Antoine

DEUS EX

Je suis peut-être le 678 439e imbécile à avoir un problème dans Deus Ex, et surtout à oser s'en plaindre, mais ce jeu est fabuleux, il surpasse tout ce que j'ai pu voir depuis que je joue (je ne joue pas depuis longtemps) et c'est à Paris : aucun problème pour les catacombes et les bunkers. Mais une fois dans les égouts, je n'arrive pas à sortir : à la première bouche, je me fais immédiatement repérer par le chien et donc par les MJ 12 qui donnent l'alarme (et avec leurs bazookas, hein), et à l'autre, je n'arrive pas à passer derrière les robots. Comment faire ? Je ne voudrais pas rester bloqué dans les sous-sols de notre belle capitale !

Réf.: N°13702, Julien

MEDAL OF HONNOR : DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Bonjour, je suis le Ltd Powell. Entre alliés, vous ne pouvez pas me refuser une aide précieuse. Je demande donc la manière qu'il faut employer pour monter dans le camion avant le poste-frontière. En attendant mon bienfaiteur, je vais refaire, encore et encore le Débarquement. Ah, il y a des moments dans la vie, où on aimerait débarquer tout le temps. Réf.: N°13703, Ltd Powell

DIABLO II

Salut à tous! J'aimerais savoir (si c'est possible) comment faire pour jouer à DIABLO II (putain, c'est d'la bombe quand même!!) en multi, avec un perso créé en solo (Que le dieu des pingouins m'entende !). Meçi d'avance, @+. Réf.: N°13704, SK-Venin

PROJECT EDEN

Coincé dans ce superbe jeu, je sollicite votre aide. Mon problème est simple (enfin je l'espère). Pas tellement après le début du jeu, je dois localiser un ascenseur, mais je suis bloqué par deux tourelles laser qui empêchent toute mon équipe de passer. Comment faire pour traverser ? Quelqu'un peut-il m'expliquer ? Remerciements à tous et à toutes, ceux qui m'aideront.

Réf.: N°13705, Doc Zeech



HOMEWORLD

Réf.: N°13401, Nico

Salut Nico, quoi que tu fasses, cette mission est une des plus longues du jeu, qui hélas ne comporte pas de temps accéléré comme Cataclysm (excellent aussi). Dans cette mission, il faut que tu captures le maximum de frégates ioniques ennemies (ce qui n'est pas très difficile), mais tu n'es pas obligé de t'occuper de tous les vaisseaux quand même (c'est long). Tu peux sacrifier quelques-uns de tes chasseurs, en les utilisant comme «lièvres» pour attirer un maximum de frégates dans un secteur de la carte où elles ne pourront détecter le gros de ta flotte. Utilise ce système pour créer une grosse brèche dans la sphère de vaisseaux ennemis. Avant d'entrer dans la «sphère» par la brèche, il faut que tu détruises tous les portails de saut Taïdanis,

qui sinon permettront l'arrivée de renforts. Une fois fait, à l'aide de quelques unités de camouflage, occulte ta flotte principale pour la rendre discrète. Tu devrais arriver jusqu'au générateur central et là, une attaque massive avec tes unités lourdes te permettra de détruire le générateur rotatif. Reste à distance, cette saloperie a vite fait de broyer n'importe quel vaisseau au contact.

Fred

ARCANUM

Réf.: N°13402, Dragon Slayer

Avant de pouvoir trouver un cœur de pierre, il faut que tu découvres auparavant la cité elfe de Quintarra. Là-bas, un elfe va te proposer une quête concernant un chasseur elfe disparu. Il t'indique sur ta carte un lieu : le village Bédokien. Les cœurs de pierre se trouvent à cet endroit. Tu n'as qu'à chercher au nord-est de la carte près de la tente du chef bédokien. Voilà pour la réponse à ton énigme, et je te souhaite bon courage car tu n'es pas encore arrivé au «cimetière» du clan des forgerons !!! (C'est l'une des quêtes les plus longues à réaliser)

Arianka Kal'Telis

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Réf.: N°13501, Benjy

Alors mon petit Benjy, je vois que tu as des difficultés face à cet amas de fer et de chair putride... La solution est en fait sous tes yeux (comme souvent, d'ailleurs à chaque fois que je vais chercher quelque chose au frigo et bien... heu... je m'égare). Dès la fin de la cinématique, saute par dessus la barrière à droite, et tu trouveras une zone protegée par une vitre au rez-de-chaussée. Le Uberrrrr Soldatttte (à prononcer avec l'accent allemand) viendra tout bêtement se coller contre la vitre, si tu te rapproches de cette dernière. Il ne te restera plus qu'à l'affaiblir petit à petit au Venom, en effectuant des strafes pour passer de l'autre coté du mur, mais fais-le très rapidement pour éviter qu'il ne te touche. Si dans le feu de l'action, tu venais à être gravement blessé, essaye de le faire contourner la vitre, pour le prendre au piège de l'autre coté. Tu auras ainsi le temps d'aller chercher les gilets pare-balles et la vie. Un truc possible également, c'est de monter de temps en temps sur la console qui se trouve derrière le mur, ça a l'air de désorienter complètement l'uber-soldaten. Tu peux donc utiliser la console comme position de repli, et en descendre quand tu es prêt à «pétarader». Sers toi de tes grenades ! Le monstre n'aime visiblement pas beaucoup les explosifs. Maintenant que tu sais faire, tu n'as plus qu'à lui botter le derrière, et n'oublie pas la patience.

SHASTA 3D, Solider, RastaLion, Vilcoyot

HALF-LIFE WANTED

Réf.: N°13503, Louis

À propos du mod d'Half Life Wanted, je ne connais pas, moi non plus, de soluce... Ce mod est un calvaire (mod multi exclu), il est buggé jusqu'à la moelle. Bon, après avoir été chercher le télégramme (ce qui m'a pris environ 5 h), il faut aller dans la grange (à coté de la banque) en face à droite en sortant. Une fois là-bas, il faut aller derrière la porte (pour trouver ça 10 h). Mais attention ! Pas tout de suite, il faut que le script soit fini (un bon nombre de villageois doivent se rassembler), sinon, tu vas rester coincé dans le sol (quand je vous disais qu'il était buggé). Voilà après, ce n'est qu'une suite de sable, de terre, et de cowboys mal modélisés.

Maitre Pingouin, Matt the Sniperr!!!

MEDAL OF HONOR, DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Réf.: N°13602, Cédric

Alors, mon cher Cédric, je vois tout à fait quel est ton problème. En fait, moi, je n'ai même pas fait exprès d'avoir cette médaille. Il faut simplement aller dans le fort (là où ya des phares et les deux MG42 sur le toit) et, avant que tu prennes les explosifs dans la cave, l'espion allié te dit (pense à voix haute) «Ils ont capturé un des nôtres, ils doivent sûrement le torturer pour avoir des informations», ce qui veut dire que ya un 2e soldat à sauver, ce qui te donnera ta médaille. Pour le trouver, c'est simple, avant de sortir de ce petit fort, dans la cour, ya un escalier près des barils de Benzin (essence en allemand :o)). Tu le prends et tu vas vers l'avant du fort. Il y aura deux gardes qui patrouillent, tue-les et va au fond du couloir (couloir extérieur, sans toit) et dans la pièce, tu vois un bosch en train de frapper un gars sur une chaise. Une fois que tu as fait le ménage dans la salle, tu ressors avec le gars qui prendra son snipe sur la table, ensuite, c'est simple, tu continues la mission en faisant gaffe à ce qu'il ne se fasse pas tuer.

Rosminet, T@ssin 2°classe 7°CT

CLIVE BARKER'S UNDYING

Réf.: N°13605, HellDog

Salut, Helldog, tu vas rire. Ton problème est méga-facile à régler (pour être honnête, j'ai cherché moi aussi un bout de temps à cet endroit), bref. Qu'est-ce que tu fais, quand tu trouves un chaudron sur un tas de crânes bien secs ? Ben, t'allumes les crânes, c'te blague ! Ah zut, un fantôme m'a fauché mes allumettes, peut-être qu'une petite boule de feu sur ces vieux os... Ben voilà, et j'espère que t'as honte ;-)) T'as pas fini de flipper mon gars. Bonne chance pour la suite, qui est bien blême.

Mr Gulp

MEDAL OF HONOR, DÉBARQUEMENT ALLIÉ

Réf.: N°13606, Ltd Jones

Salut Jones. Allons droit au but. Tu t'es trompé de sous-marin. T'as voulu aller sur le premier que tu rencontres, mais il fallait pas. Il faut que dans ce niveau tu fasses attention de ne pas faire sonner l'alarme, tu trouveras ça peut-être difficile, mais tu verras. En fait, il faut que tu récupères tous les papiers (niveau 1, niveau 2) afin de n'avoir aucun problème avec les soldats, ça ne sert à rien d'y aller en bourrin, crois-moi. À partir de la sauvegarde automatique, longe le pont. Un soldat doit normalement te demander tes «papir». Après tu continues tout droit, puis tu arrives à un croisement. Continue tout droit puis au fond tu arrives à un second croisement. À droite, rien d'intéressant. En face de toi (un peu à gauche), un gradé monte des escaliers, cache-toi pendant qu'il rentre dans la cabine, sinon s'il te voit, c'est ta fête. Tout à gauche, un garde surveille le passage du 2e sous-marin. Va rejoindre le gradé et descend-le au silencieux après avoir fermé la porte. Récupère les papirs clignotants en rouge sur la table, puis va voir le soldat qui surveillait le passage. Après lui avoir montré tes nouveaux papirs, avance un peu et à ta gauche, il y a le second sous-marin, celui que tu dois saboter. Monte à bord par la passerelle, et dirige-toi vers l'ouvrier qui travaille (avec son masque de soudure). Mets toi dos à lui. Tsadzaaaam : il y a des échelles sur les côtés du poste de commandement du U529 ! Montes-y (il te faut faire preuve d'agilité pour y arriver en sautant dans tous les sens). Si tout se passe bien, l'écoutille est ouverte, t'as plus qu'à marcher dessus pour entrer dans le sous-marin. À l'intérieur, visite tout avant de poser les explosifs à l'avant et à l'arrière. Si jamais t'es encore bloqué, utilise la boussole. Bonne chance, t'en auras besoin à Omaha Beach.

Soldat Mike, Snakekiller95, Rosminet, T@ssin, Frenchie

COMMANDOS 2

Réf.: N°13608, Nabuchodinosaur

Salut à toi, Nabuchodinosaur. Alors, on est bloqué dans ce magnifique jeu qu'est Commandos 2 ? Pas de panique, Frenchie est là !!! J'avoue que j'ai moi-même pas mal cherché pour finir cette mission... En fait, il ne faut pas trop te fier au carnet d'objectifs. Pour finir cette mission, il faut que tes hommes s'enfuient avec le véhicule amphibie (reporte-toi aussi au Joystick soluces 132), et non pas avec le camion. Donc, traverse la rivière avec le véhicule amphibie (si ce n'est pas déjà fait), rassemble tes hommes dans le véhicule amphibie et enfuis-toi par la route. Voila, mission accomplie !!

Frenchie, Ltd Powell

Jeux Crack

Mai, mai, enfin mai... Un des meilleurs mois de l'année : la grisaille s'éloigne, les jupes des filles raccourcissent, des tonnes de jeux valables se répandent sur nos claviers ravis. En mai, fais ce qu'il te plaît, qu'il paraît (hé ho, pas de panique. Bien qu'ayant longuement hésité, la recette de mon fameux bœuf Strogonoff, ce sera pour une autre fois). Voici donc un nouvel exemplaire, spécial mai, de cette célébrissime, mais non moins excellente, rubrique des Jeux Crack. Bien sûr, les codes et astuces sont vérifiés par nos soins. Comme d'habitude, pour toute suggestion, écrivez à :

JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou par Internet: crack@joystick.fr

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

Enfin ! C'est le grand retour de Kyle Katarn ! Après une dernière aventure très périlleuse dans la vallée des Jedi, il avait pris une retraite bien méritée sur une petite planète forestière du côté d'Antarès. Mais, non... Décidément, la pêche et le jardinage ne sont pas faits pour lui. Codes pour la version française azerty 1.02a de JK2, jeu en mode solo.

• Une fois en cours de jeu, pour provoquer l'apparition de la console appuyez sur les touches [MAJ] et [petit 2] (sous la touche [Echap]). Tapez alors le code désiré suivi de la touche Entrée puis appuyez sur [petit 2] pour retourner au jeu. Avant toute chose, il faut activer le mode de triche. Allez dans la console et saisissez le code « DEVMAPALL » (le code « HelpUsObi 1 » donne également le même résultat). Voilà, il ne vous reste plus qu'à entrer l'un des codes de la liste suivante, en respectant les espaces et soulignés, quand il y en a dans les codes (en revanche, le respect des MAJ/Min n'est pas critique normalement).

CODE ET EFFET

God : Mode Invincible activé/désactivé (ne protège pas des chutes).
Give All : Donne toutes les armes. Boucliers, munitions, vie au max.
Give Ammo : Donne le maximum de munitions pour toutes les armes.
Give Health : Met les points de vie au maximum.
Give Armor : Recharge le bouclier au maximum.
NoClip : Mode sans clipping. Traversez les murs et volez, appuyez sur « tir » pour un déplacement turbo. Activé/Désactivé.
NoTarget : Invisible pour les ennemis. Activé/Désactivé.
Kill : Suicide.
TimeScale X : Vitesse du jeu. Remplacez X par 1 pour la vitesse normale, X par 0.5 pour un temps 2 fois plus lent, X par 2 et l'écoulement du temps est deux fois plus rapide, etc.
SaberColor X : Remplacez X par la couleur désirée pour votre sabre laser (avec X choisi parmi : red, orange, yellow, green, blue, purple).
ThereIsNoSpoon : Effet de caméra tournant autour du personnage.
g_saberRealisticCombat X : Remplacez X par 1 pour activer le mode Démembrement lors des combats au sabre laser (0 annule l'effet).
cg_drawFPS X : Affiche le compteur d'images/seconde (X = 0 ou 1).
Give X : Donne l'objet ou l'arme X. Remplacer X par l'un des éléments de la liste partielle qui suit. Exemple : give weapon_repeater.

ARMES ET OBJETS :

weapon_repeater : Blaster lourd à répétition.
weapon_bowcaster : Arbalète Wookie.
weapon_disruptor : Disrupteur Tenloss.
weapon_blaster : Fusil blaster E11.
weapon_saber : Sabre laser.
weapon_thermal : Détonateur thermique.
weapon_trip_mine : Mines laser.
item_security_key : Clé impériale de sécurité.
item_bacta : Dose de Bacta Biotech.
item_binoculars : Macro-jumelles électroniques.
item_seeker : Drone Inquisiteur
Spawn X : Permet de créer des véhicules (exemple : Spawn Misc_AtSt_Drivable pour obtenir un bipode imperial).
Drive_AtSt : Pour piloter l'AT-ST obtenu par «Spawn». Retapez la même commande pour sortir de l'AT-ST.
use_ff X : Active l'utilisation de manette «force feedback» avec X = 1 (X = 0 revient à la normale).

POUVOIRS DE LA FORCE

Pour tous les codes de la Force, remplacez le X par 1, 2 ou 3 selon le niveau de pouvoir désiré.

SetForceJump X : Donne le super saut.
SetSaberThrow X : Donne le lancer de sabre laser.
SetForceHeal X : Santé.
SetForcePush X : Poussée.
SetForcePull X : Traction.
SetForceSpeed X : Vitesse.
SetForceGrip X : Poigne.
SetForceLightning X : Éclair.
SetMindTrick X : Persuasion.
SetSaberDefense X : Défense sabre laser.
SetSaberOffense X : Attaque sabre laser.
SetForceAll X : Donne tous les pouvoirs de la Force.

ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX

Map XXXX : Charge le niveau de jeu XXXX.

Avec XXXX choisi parmi la liste suivante :

kejim_post	yavin_swamp
kejim_base	yavin_canyon
artus_mine	yavin_courtyard
artus_detention	yavin_final
artus_topside	pit
valley	ctf_bespin
yavin_temple	ctf_imperial
yavin_trial	ctf_ns_streets
ns_streets	ctf_yavin
ns_hideout	duel_bay
ns_starpad	duel_jedi
bespin_undercity	duel_pit
bespin_streets	duel_carbon
bespin_platform	ffa_bespin
cairn_bay	ffa_deathstar
cairn_assembly	ffa_imperial
cairn_reactor	ffa_ns_hideout
cairn_dock1	ffa_ns_streets
doom_comm	ffa_raven
doom_detention	ffa_yavin
doom_shields	

COMMAND & CONQUER : RENEGADE

Dans la peau du capitaine Havoc, commando des forces spéciales du GDI, vivez l'univers de Command & Conquer de l'intérieur... Piloter des Mammouths, des Hummm-Vee ou des tanks furtifs, combattre au corps à corps les troupes d'élite du NOD, c'est votre pain quotidien. Voici quelques tranches de jambon Azerty, pour mettre dans le pain v. f. 1.002 de Renegade :

• N'oubliez pas que vous pouvez piéger vos véhicules grâce à quelques charges de C4 télécommandé collées sur la carrosserie. C'est très pratique pour éviter de se faire piquer son véhicule par l'ennemi (boum !). De plus, en multipliant le nombre de charges, vous créez une bombe roulante susceptible de fortement endommager ou de détruire les véhicules ou structures ennemies. Notez qu'une version kamikaze de ce principe est utilisable en multijoueur. Si vous avez le personnage « Hotwire » qui dispose des charges C4 de proximité, vous pouvez littéralement truffer un véhicule de ces mines.

• Vous pourrez modifier facilement les paramètres pour jouer en mode Entraînement Multijoueur, de la manière suivante : à partir du bureau Windows, allez dans le dossier «Data» qui est dans « \Westwood\Renegade », et chargez le fichier « svrcfg_skirmish.ini » dans un éditeur de texte comme le bloc-notes Windows par exemple (faites une copie de sécurité du fichier). De nombreux paramètres sont facilement modifiables. Changez ce qui vous plaira, sauvez le fichier, puis lancez le jeu et démarrez une partie multijoueur. Entre autres paramètres intéressants :

PARAMÈTRES

TimeLimitMinutes : Fixe la limite de temps qui détermine la durée d'une mission. Changez la valeur par défaut (25 minutes) en ce que vous voudrez (0 = temps infini).
StartingCredits : Fixe la quantité d'argent disponible en début de partie. Remplacez 400 par la valeur désirée.
IsFriendlyFirePermitted : Avec « Yes » vous pourrez blesser ou tuer vos propres troupes.
BaseDestructionEndsGame : Avec « No », la destruction de la base ennemie ne terminera plus le jeu.

NIGHTSTONE

Dans ce sympathique jeu de rôle à la « Diablo », vous allez prendre en main une poignée d'aventuriers et d'aventurières pour les guider dans leur lutte contre la pierre de la nuit et ses hordes maléfiques. Codes de triche pour la version internationale 1.0 en install. française Azerty.

• Commencez ou chargez une partie. Une fois que votre héros se retrouve lancé dans l'action (pas sur la carte du monde), appuyez sur [F1], ce qui ouvrira la console, puis tapez l'un des codes de la liste, et (attention !) appuyez sur la touche [F4] puis sur [Entrée], enfin réappuyez sur [F1] pour retourner au jeu.

CODE ET EFFET

MRFURIOSO : Invincibilité, retaper pour annuler l'effet.
VAMONOS : Mission en cours réussie, passage mission suivante.
VIDA : Remet les points de vie au maximum.
MAGIA : Remet les points de Mana au maximum.
FUERZA X : La force du personnage passe à X (remplacer X par 50 par ex.)
DESTREZA X : La dextérité du personnage prend la valeur de X.
RESISTENCIA X : La résistance prend la valeur X, les points de vie et d'endurance s'adaptent en conséquence en pire ou en mieux.
MAGIA X : Les points de magie du perso prennent la valeur X. Le niveau de Mana s'ajuste en conséquence.
ITEM X : Donne l'objet, l'armure, l'arme correspondant au nombre X (X compris entre 1 et 152, ex. : ITEM 5 donne le sabre de vie). Voir la liste partielle qui suit :

OBJETS, ARMES, ARMURES

1	Cimeterre
2	Cimeterre long
3	Épée
4	Épée longue
5	Sabre de vie
6	Sabre de la mort
7	Épée
8	Espadon
9	Épée batarde
10	Epée des enfers
20	Hache à deux mains
30	Bouclier dragon
40	Arc court
50	Tunique des profonces ténèbres

Jeux Crack

51 Armure légère
52 Cotte de mailles
60 Sceptre du mort
70 Anneau de protection
80 Médaillon du massacre
90 Parchemin de combustion
100 Parchemin des dieux
110 Potion de vitalité
120 Clé de Zatrak
130 Clé d'Uath
140 Livre du grand mage Coll
151 Bouquin la hiérarchie du culte
152 Bouquin la sombre déesse

• Les codes suivants ne nécessitent pas de validation par la touche [F4] pour fonctionner :
GETMONEY X : Rajoute X pièces d'or dans votre bourse.
QUITMONEY X : Retire X pièces d'or de votre bourse.
CLS : Efface le texte affiché dans la console.
DACTORS : Infos sur les persos et monstres du jeu. Retaper pour annuler.
BBOX : Infos sur les propriétés des objets. Permet de voir le contenu des objets (coffres, tonneaux...). Retaper pour annuler.
GRI : Montre la grille de terrain (pour planifier les déplacements par exemple). Retaper pour annuler.

STRONGHOLD

Attaquer et défendre des châteaux forts sont des fantasmes répandus, enfin réalisables économiquement, grâce à Stronghold. Quand en plus il faut construire sa propre forteresse, le plaisir de jeu est totalement médiéval. Voici quelques trucs pour encore mieux jouer votre rôle de seigneur féodal (trucs pour la v. f. Azerty du jeu) :

• Il existe quelques combinaisons de touches secrètes ; pour les activer, commencez par aller au menu principal du jeu, puis appuyez simultanément sur les touches [MAJ], [Alt] et [A]. Les combinaisons suivantes sont maintenant actives :

• À l'écran de choix des missions en mode Campagne de gestion ou Campagne militaire, appuyez sur [Alt] et [C] pour obtenir l'accès à toutes les missions.

• Pendant le jeu (Campagne de Gestion par exemple), appuyez sur [Alt] et [X] pour augmenter votre popularité et obtenir 1 000 pièces d'or.

• Pendant le jeu, quand vous construisez un bâtiment et que vous êtes à court de ressources, appuyez sur [Alt] et [K] pour obtenir le bâtiment gratuitement.

• Pendant le jeu, appuyez sur [Alt] et [D] pour supprimer les textures du sol (réappuyez pour retourner à la normale).

• Encore un petit truc : Il semble impossible de construire plusieurs greniers ou réserves séparés, le jeu obligeant à coller les éléments les uns aux autres pour construire. Pour contourner cet inconvénient, construisez bout à bout des réserves ou greniers jusqu'à atteindre l'endroit désiré. Vous n'avez plus qu'à utiliser l'option « supprimer » pour détruire les éléments intermédiaires inutiles et ainsi créer des réserves et greniers séparés aux endroits voulus.

SEA DOGS

Pirates, corsaires et autres boucaniers, c'est un rude environnement pour un jeune capitaine marchand... Ah oui, pour être complet, il faut aussi rajouter les galions espagnols aux cales remplies de doublons d'or. Voilà ce qui nous attend dans la mer Caribéenne. Autant dire que quelques codes seront certainement mis à bon usage. Codes pour la version US 1.06 Azerty des Chiens de mer.

• Tous ces codes fonctionnent uniquement pendant la phase de navigation en mer du jeu (ne pas taper [Entrée] en fin de code) :

• Pour plus d'argent : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez en aveugle le code « deneg day ».

• Pour obtenir un canon infini à la place de la caméra : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « fire from camera ». Utilisez le bouton [0] du pavé numérique pour faire feu.

• Pour ne pas subir de dommages dus aux canonades ennemies : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « make screen shots ».

• Pour tirer plus souvent et faire plus de dégâts : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « get me magic ».

• Pour téléporter votre bateau à la position de la caméra : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « teleport », positionnez alors la caméra et appuyez sur [Ctrl] et [L] pour téléporter votre navire.

• Pour placer la caméra à un endroit fixe : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « now i flying ». Utilisez [Ctrl] et [F] pour effectuer des zooms ultra-rapides.

• Pour réparer à neuf votre navire et obtenir un équipage complet : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « have life ». Attention, ce code nécessite la disponibilité de « Sail-Cloth » dans vos cales.

• Pour gagner de l'expérience : appuyez sur [Ctrl] et [Z], puis saisissez le code « expu me ».

ZOO TYCOON

Une simulation de parc zoologique ? En voilà, une bonne idée ! Pas besoin de vous faire un dessin, un Zoo, c'est passionnant, mais complexe à gérer. Quant à gagner de l'argent... Voilà quelques codes pour mieux vous amuser, et peut-être même vous aider. Codes pour la version française Azerty 1.0.

• Pour obtenir plus d'argent, il faut appuyer successivement sur les touches [Maj gauche], puis [4] (du clavier alphabétique) et [$]. Et voilà 10 000 $ en plus. Attention, il y a un inconvénient, l'usage de ce code affaiblit vos clôtures ! et vos animaux auront tendance à s'échapper. Il vaut mieux employer ce code avant de construire le zoo ou alors s'empresser de réparer les trous de clôture dès qu'ils apparaissent. Notez que ce code est un peu réticent, et qu'il faudra peut-être vous y reprendre à plusieurs fois.

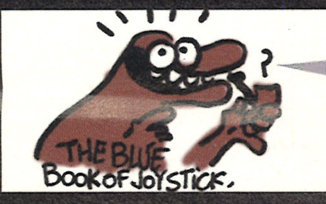
• Il y a un grand nombre de codes qui nécessitent de remplacer le nom d'un visiteur pris au hasard dans la foule, par un des noms qui suivent. Le programme donne à tous les visiteurs, un numéro comme nom, qu'il faudra remplacer. Cliquez avec le bouton gauche sur un promeneur pour accéder à sa fiche d'identité. La ligne de nom à modifier se trouve juste sous « Infos visiteur ». Remplacer l'ancien nom par le nom désiré et valider par [Entrée].

NOM ET RESULTAT

Mr. Blue : Tous les visiteurs ont une chemise bleue.
Mr. Orange : Tous les visiteurs ont une chemise orange.
Mr. Pink : Tout le monde a une chemise rose.
Mr. Blonde : Tout le monde a une chemise jaune.
Mr. White : Tout le monde a une chemise blanche.
Mr. Brown : Tout le monde a une chemise marron.
Zeta Psi : Certains visiteurs deviennent jaunes et vomissent partout.
John Wheeler : Tous les abris à animaux sont disponibles.
Lou Catanzaro : Tous les jeux pour animaux sont disponibles.
Alfred H : Des bandes d'oiseaux effrayent le public.
Russell C : Toutes les clôtures sont détruites d'un coup.
Steve Serafino : Plusieurs espèces d'animaux en danger de disparition deviennent disponibles dans le menu « adoption ».

AUTRES CODES

Il faut saisir dans le nom de l'attraction :
Cretaceous Corral : Rend disponible le Triceratops dans la liste d'adoption des animaux.
Xanadu : Rend disponible la licorne dans la liste d'adoption.


THE BLUE
BOOK OF JOYSTICK.
"OYEZ, BRAVES LECTEURS, LA VÉRITABLE HISTOIRE VRAIE DE L'ARRÊT DU SITE INTERNET DE JOYSTICK !"

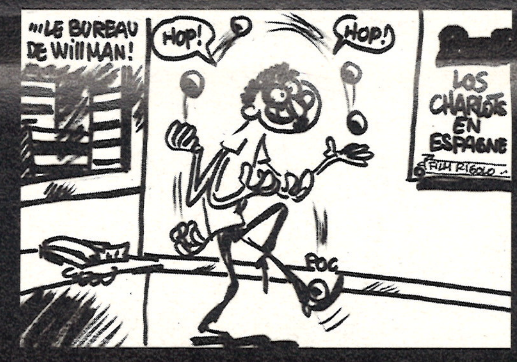

RÉDACTION OF JOYSTICK.FR
HAN! HAN!
POUR!


...ON A UN PROBLÈME, LES GARS!!!
...ARF! POUF!
?
?
!?
CRO...
...JE SUIS ALLÉ AU SALON DE L'AGRICULTURE!


...J'AI CHERCHÉ UN ÉLEVEUR DE PINGOUINS! TOUTE LA MATINÉE!...LAS, NE SACHANT PLUS QUE FAIRE, JE ME RENDAIS AU STAND ROGER PAVÉ!
...UN ANCIEN ÉLEVEUR DE PINGOUINSD U LARZAC, UN SPÉCIALISTE!


...DES TAS DE POLES NORD TRANS-GÉNIQUES!
...ET LÀ!
DAMN!!!
ALORS LES PINGOUINS... À MOINS D'UN MIRACLE!
...IL ME CONFIRMA, L'INDICIBLE! CE DONT JE ME DOUTAIS DEPUIS DES MOIS...


...NE NOUS ÉNERVONS PAS!
HOLÀ!
...SI Y A PLUS DE MÉGAS PINGOUINS, COMMENT QUE JE VAIS TESTER LE MATOS, MOI?...JE SUIS FICHU!...BON À FICHER AUX ORDURES!...NOM D'UN DJÉZOUSSE!...SI JEUNE ET DÉJÀ MORT!
TUT TI TI TI
...J'APPELLE WILLMAN! C'EST TROP GRÂVE!
POOR LITTLE CAFEINE!
...PUTAIN!!! L'ANGOISSE DE LA MORT!


...LE BUREAU DE WILLMAN!
HOP!
HOP!
LOS CHARLOTS EN ESPAGNE
FILM RIGOLO
POC


GOUKY


ACKBOO

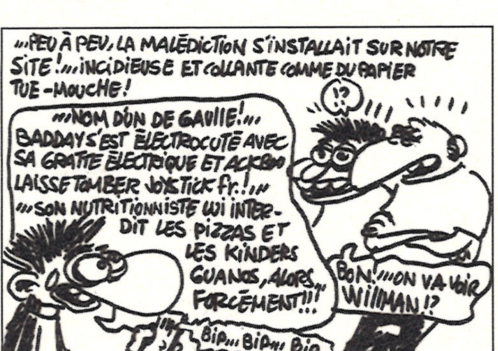

WANDA


WILLMAN


MACAREL


OUTCHE!
CRAC!
...MACAREL!?
DRIIIIING!!


WILLMAN!?...
C'EST IVAN...
EUH?...QUOI?
OUI, MAIS?...
...C'EST À PROPOS DES PINGOUINS QUI... MAIS!?
...TOUS DANS TON BUREAU?
...ALORS?


...PEU À PEU, LA MALÉDICTION S'INSTALLAIT SUR NOTRE SITE!...INCIDIEUSE ET COLLANTE COMME DU PAPIER TUE-MOUCHE!
!?
...NOM D'UN DE GAULLE!... BADDAYS S'EST ÉLECTROCUTÉ AVEC SA GRATTE ÉLECTRIQUE ET ACKBOO LAISSE TOMBER JOYSTICK fr.!...
...SON NUTRITIONNISTE LUI INTERDIT LES PIZZAS ET LES KINDERS GUANOS, ALORS, FORCÉMENT!!!...
BON!...ON VA VOIR WILLMAN!?
BIP... BIP... BIP...


...DANS L'ASCENSEUR QUI NOUS MENAIT AU BUREAU DE WILLMAN, L'AMBIANCE ÉTAIT MORNE!... CEUX QUI RESTAIENT DE L'ÉQUIPE, ÉTAIENT INQUIETS!
...JE TE DIS, QU'ON A LE MAUVAIS ŒIL!
...QUAND TU PENSES QUE GOUKY EST DEVENU AUTISTE À CAUSE D'UN PIERCING AU CERVEAU!
...DEUX MAUVAIS ŒILS, MÊME!
...ET TBF QUI EST FOU DEPUIS QU'IL A VOULU PROGRAMMER OUINDOZE SUR ZX!?


JE VOUS ATTENDAIS!
...LA MALÉDICTION ÉTAIT SUR NOUS!!!


...IL EST TEMPS, POUR VOUS, FIDÈLES COLLABORATEURS, DE PRENDRE VOS RESPONSABILITÉS!!!
?
MACAREL!
...JE COMPRENDS PAS!? IL SE PREND POUR UN JUSTICIER DEPUIS QU'IL A REÇU UNE BALLE SUR LA TÊTE!


BADDAY


DOC' CAFÉINE

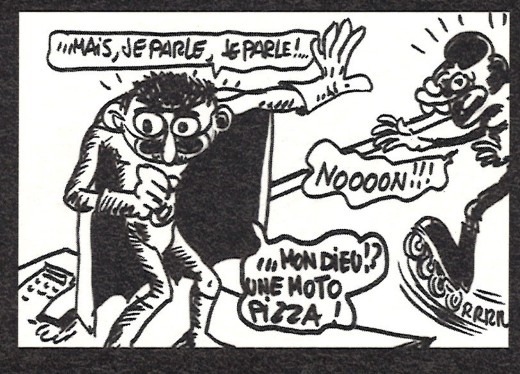

BISHOP


TBF


MARC DONNAIN


...WILLMAN AVAIT PÉTÉ UN CÂBLE!... IL NOUS EXPLIQUA QUE NOUS ÉTIONS À LEVALLOIS-JOYSTICK FR. POUR SAUVER LES MALHEUREUX INTERNAUTES DES VENDEURS DE PIZZA À MOTOS!... CEUX-CI, ESPIONNAIENT LES INTERNAUTES SOUS PRÉTEXTE DE LIVRER DES PIZZAS!...DE PLUS IL AVAIT UN COSTUME DE SUPERMAN!


...LA MALÉDICTION DU MAUVAIS ŒIL EST SUR NOUS!!!
(!?)
!?
...NOM D'UN MACAREL EN BOIS, IL EST FOU FURIEUX!?
...TA GUEULE, FISH!! TU VAS NOUS PORTER MALHEUR!


...MAIS, JE PARLE, JE PARLE!...
NOOOON!!!
...MON DIEU!? UNE MOTO PIZZA!
RRRIII


...EN AVANT!
...AAAAAAH!!!
POO


REGARDEZ!?...WILLMAN VOLE (*) DANS LES AIRS COMME SUPERMAN!?
CIEL!
...PAS WANDA!? C'EST HORRIBLE!
(*) CELA PEUT S'EXPLIQUER SCIENTIFIQUEMENT, À CAUSE DU CHOC SUR LA TÊTE QUI A DÛ RÉVEILLER UNE DES FACULTÉS INEXPLORÉES DU CERVEAU!


...QU'EST CE QU'ON FAIT, MAINTENANT LES GARS?
...PERSONNE NE NOUS CROIRA!
...EUH!? IL DOIT BIEN Y AVOIR UNE EXPLICATION LOGIQUE!
BEN?...
...C'EN ÉTAIT TROP POUR LA VAILLANTE ÉQUIPE DE JOYSTICK FR.!...
...NOUS SOMMES LES VICTIMES INNOCENTES DE LA MALÉDICTION DES START UP!


...FISH DEVINT COMPLÈTEMENT FOU!
...LA MALÉDICTION!
...LE MAUVAIS ŒIL!... IL ME NARGUE!?
...PRÉPAREZ LES DOSES!


PROFESSEUR KANT

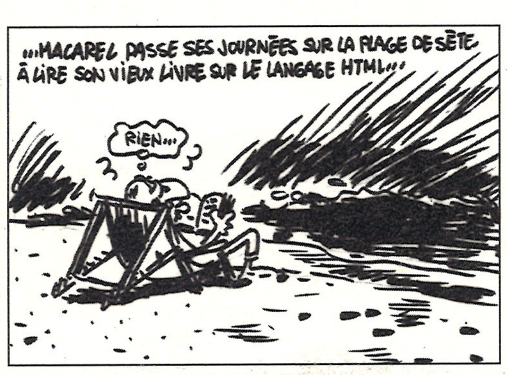
FISHBONE

?
COULY

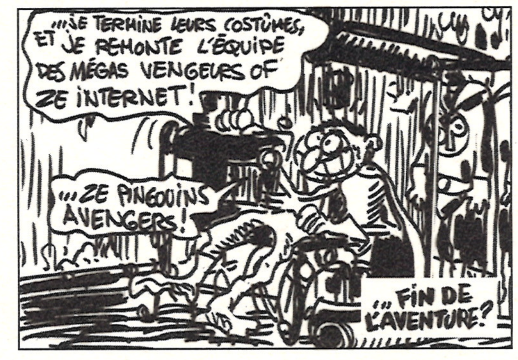
FRAGGLE

IVAN LE FOU

...IVAN LE FOU ET MARC DONNAIN SOMBRÈRENT DANS L'ALCOOL!
...COMME JE VOUS VOIS TOUS LES DEUX!...IL FONÇAIT DANS LES NUAGES!
...TANDIS QUE WANDA, NON!?...
CE FÛT HORRIBLEMENT IRRATIONNEL!?
...DITES, LES GARS!?...VOUS AVEZ VU L'HEURE?

...CAFÉINE, SENSIBILISÉ PAR LA DISPARITION DES GIGAS PINGOUINS, ESSAYE DE RELANCER L'ESPÈCE!
...ENCORE RATÉ!!
...JE DEVRAIS LEUR DONNER DES CHIPSETS À BECQUETER!
COIN!
COIN!
COIN!
COT!

...MACAREL PASSE SES JOURNÉES SUR LA PLAGE DE SÈTE À LIRE SON VIEUX LIVRE SUR LE LANGAGE HTML...
RIEN...

...BISHOP, ÉCOEURÉ, REJOINT UN BAGDAD ANONYME ET SE CONSACRE À LA BOMBARDE.
...PENDANT CE TEMPS, DANS UNE CAVE SECRÈTE DE LEVALLOIS!...
GLAGLA, WANDA!
...J'AI FROID MAÎTRE!
TOUJOURS AUSSI CHIANTE, WANDA! J'AURAI PAS DU LA RAFISTOLER!...
ON MORE ANDRO!

...DU CALME WANDA! DORÉNAVANT, TU SERAS MISS ICEBERG,...LA JUSTICIÈRE QUI JETTE UN FROID!...
...QUANT AUX AUTRES!...
CROUI CROUI

...JE TERMINE LEURS COSTUMES, ET JE REMONTE L'ÉQUIPE DES MÉGAS VENGEURS OF ZE INTERNET!
...ZE PINGOUINS AVENGERS!
...FIN DE L'AVENTURE?

Calimero avait bien raison,
Tout cela est beaucoup trop injuste !

Marc Dommain

ON REVIENDRA
(UN JEUDI)

BISHOP

EAT THIS!

$

DOMMAGE!
Willman

Gouky H., 22 ans,
ancien esclave joystick.fr.

Gouky

Moi, ce que je préférais
à Joy.fr, c'étaient les
tartes au poulpe.

Fishbone

GROS YAYA
À TOUTES ET
À TOUS!!!

COULY
(PS: TA RACE EST UN IDIOT!)

Une grande aventure s'achève
mais les pingouins n'ont
pas dit leur dernier mot !
Docteur Kant !

Bon bah, j'irai downloader
mes démos et mes patchs
ailleurs, alors !!!

Saloperie de poussière
dans l'oeil... Snif.

Tbf

Ivan le fou

HACAREL

...ÉMOUVANT, NON!?

On pourra plus dire
que je suis à la bourre...
Wanda

Au moins, maintenant
ça plantera plus :-)

(Fraggle)

Merci à tous pour les Pingouins
...STOP...Pensez aux pizzas
maintenant...STOP... De bonnes
pizzas 4 fromages...STOP...
...Caféine

Tchaoo les Pingouins
Bad Day

<A HREF=HTTP://WWW.MULTIMANIA.COM/AZERTY0>
ACKBOO